

GUIDE DU JOUEUR

MODÈLE N° 2510

Guide N° 98662

GEMINI^{MD}

Systeme de jeu vidéo



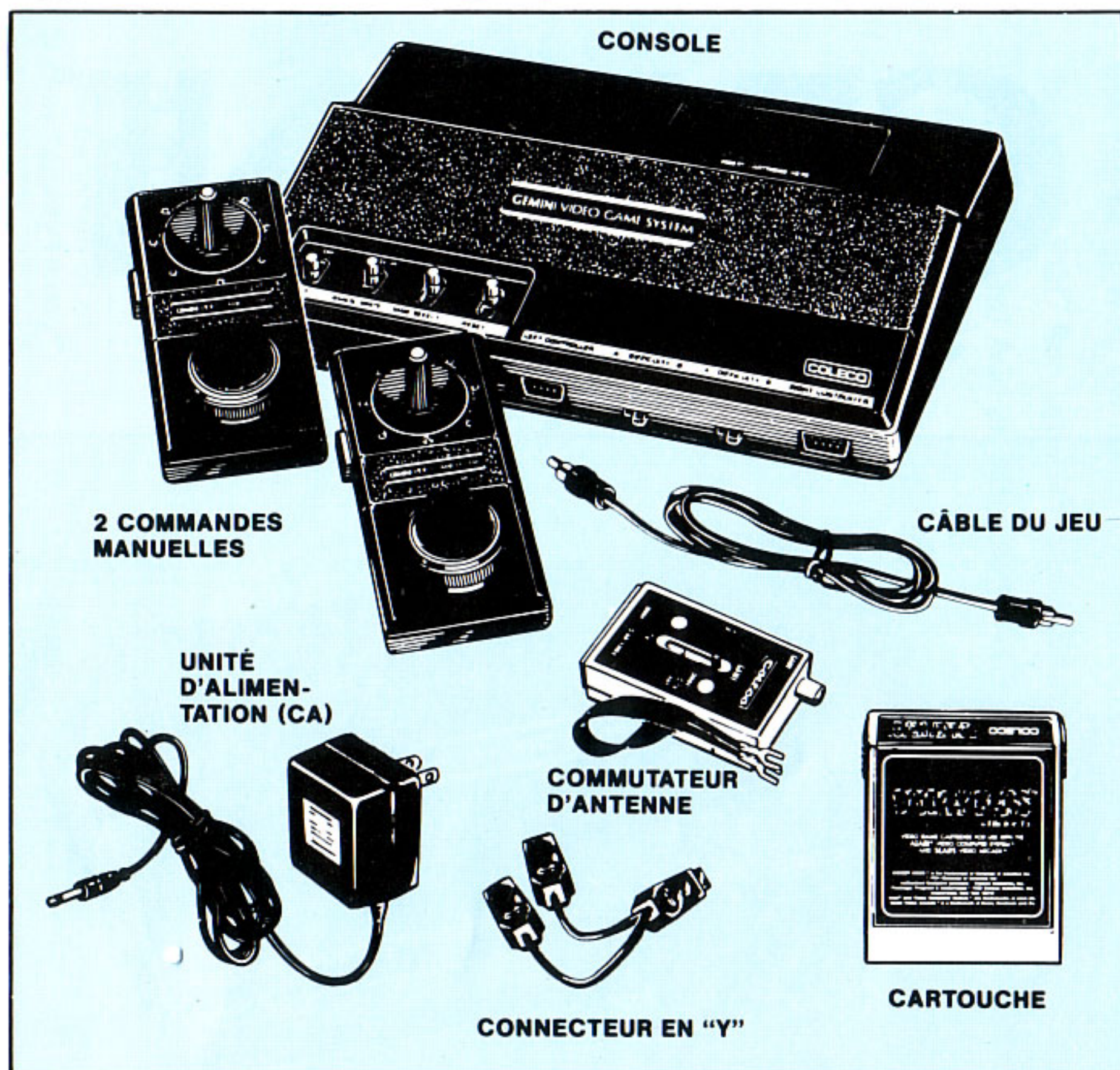
**COMPATIBLE AVEC LES CARTOUCHES CONÇUES
POUR LE VCS 2600 D'ATARI®**

COLECO

© 1983, Coleco (Canada) Limitée

Importé par: Coleco (Canada) Limitée
4 000, Rue St-Ambroise
Montréal (Québec)
H4C 2C8

GEMINI^{MD} SYSTÈME DE JEU VIDÉO



CE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSEMBLÉ PAR UN ADULTE.

NOTE AUX CONSOMMATEURS

Veillez conserver l'emballage au cas où votre appareil nécessiterait des réparations.

RECOMMANDATIONS POUR UN MEILLEUR RENDEMENT DE VOTRE JEU:

Ne branchez pas votre console GEMINI^{MD} sur plus d'un téléviseur à la fois. Utilisez seulement le fil double plat du commutateur d'antenne et branchez-le sur les bornes VHF situées à l'arrière de votre téléviseur. Ne reliez pas directement le câble du GEMINI^{MD} à l'antenne du téléviseur ni à une prise du câble TV. Ne branchez aucun fil lâche au hasard sur les bornes de l'antenne de votre téléviseur. Si vous ne respectez pas ces recommandations, vous pourriez causer de l'interférence sur les téléviseurs de votre voisinage.

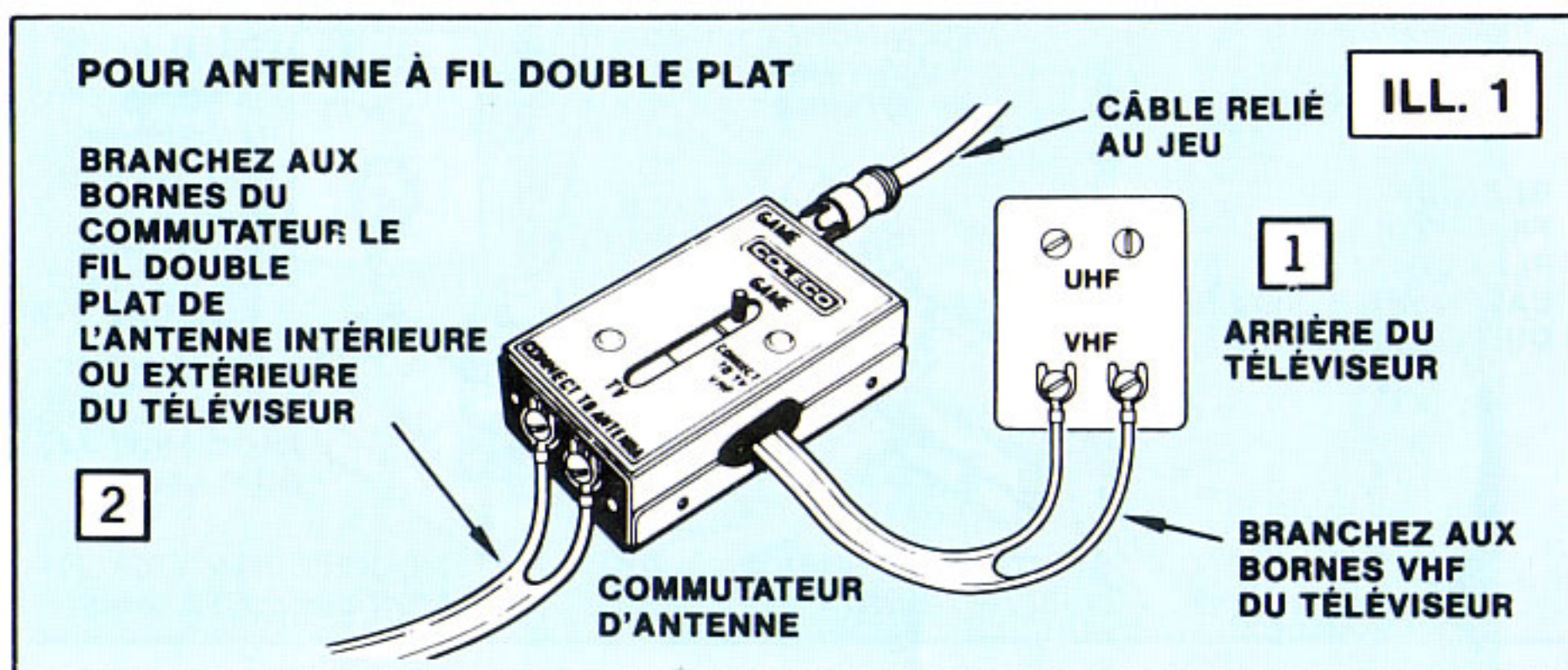
BRANCHEZ LE COMMUTATEUR D'ANTENNE

Utilisez le commutateur d'antenne pour choisir, par simple déclic, soit le jeu, soit la programmation télévisée ordinaire. Une fois en place, il n'est plus nécessaire de le débrancher.

POUR UTILISER UNE ANTENNE À FIL DOUBLE PLAT

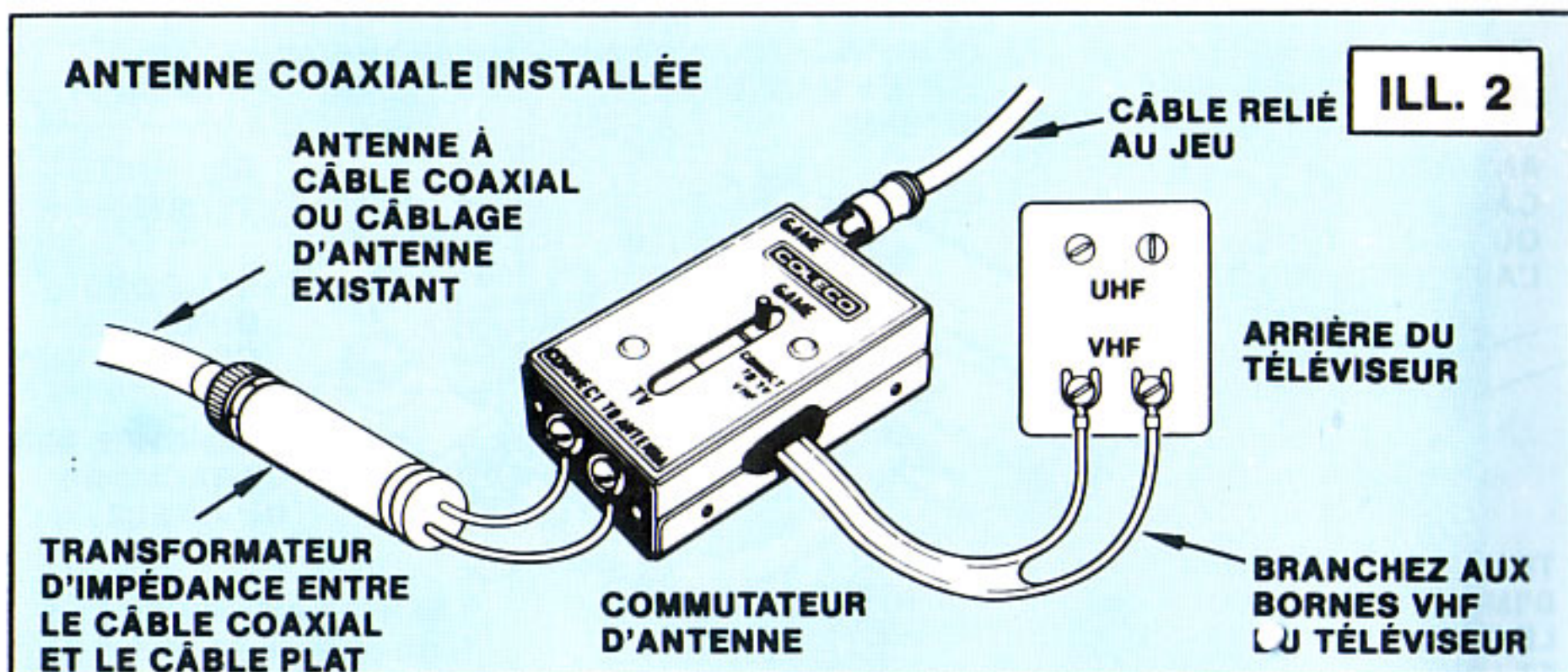
Branchez le commutateur d'antenne comme suit:

- 1** Débranchez le fil double plat de l'antenne des bornes VHF de votre téléviseur. Puis branchez le fil double plat du commutateur d'antenne sur les bornes VHF de votre téléviseur. Voir l'illustration 1.
- 2** Branchez le fil double plat (300 ohms) de l'antenne (provenant de l'antenne extérieure, du câble TV ou de l'antenne intérieure) sur les bornes marquées "Antenna" du commutateur d'antenne.



POUR UTILISER UNE ANTENNE À CÂBLE COAXIAL ROND OU À CÂBLE TV

NOTE: Si votre téléviseur est branché sur le câble TV ou votre téléviseur possède une prise pour câble coaxial, il vous faudra peut-être un transformateur d'adaptation d'impédance de 75 ohms à 300 ohms. Si nécessaire, on peut se le procurer dans les ateliers de réparation de téléviseurs. Branchez ce transformateur d'adaptation d'impédance au commutateur d'antenne. Voir l'illustration 2.

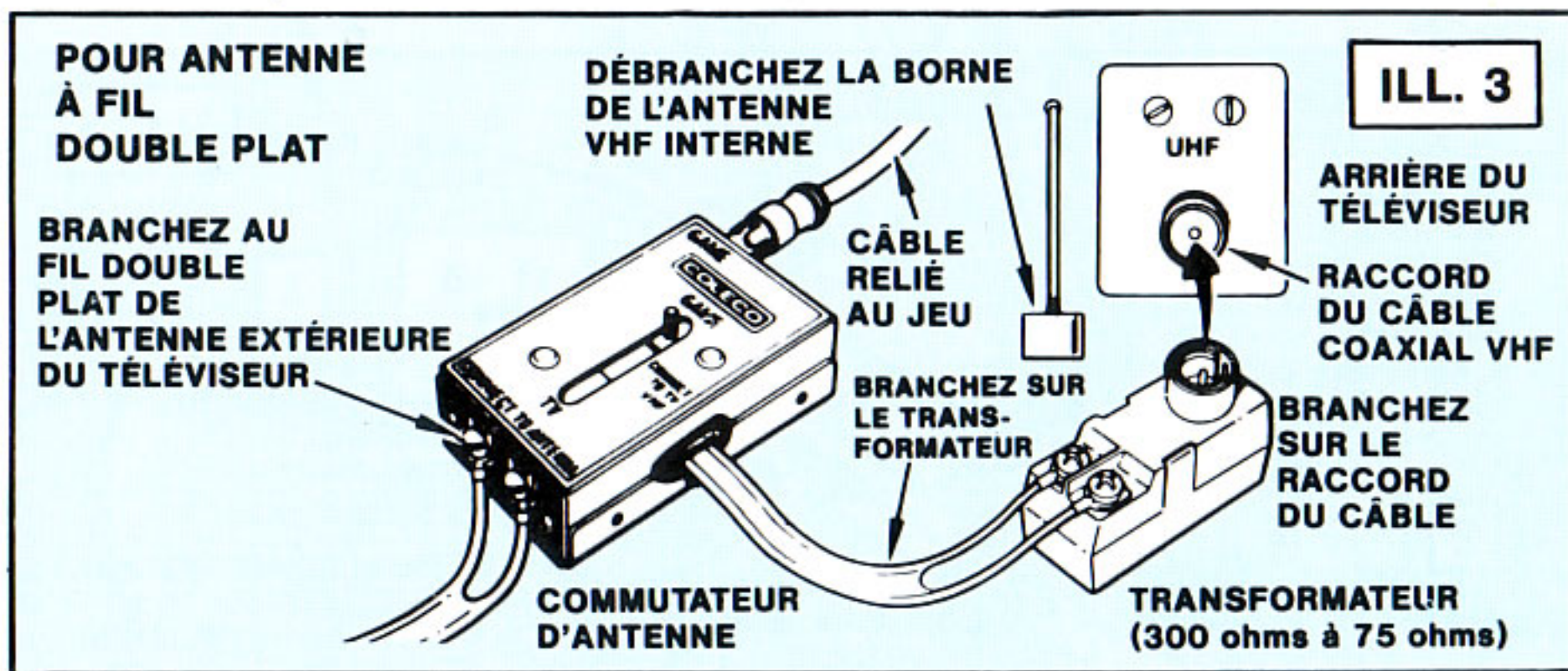


BRANCHEMENT DU COMMUTATEUR D'ANTENNE SUR UN TÉLÉVISEUR MUNI D'UN RACCORD DE CÂBLE COAXIAL VHF

POUR ANTENNE EXTÉRIEURE

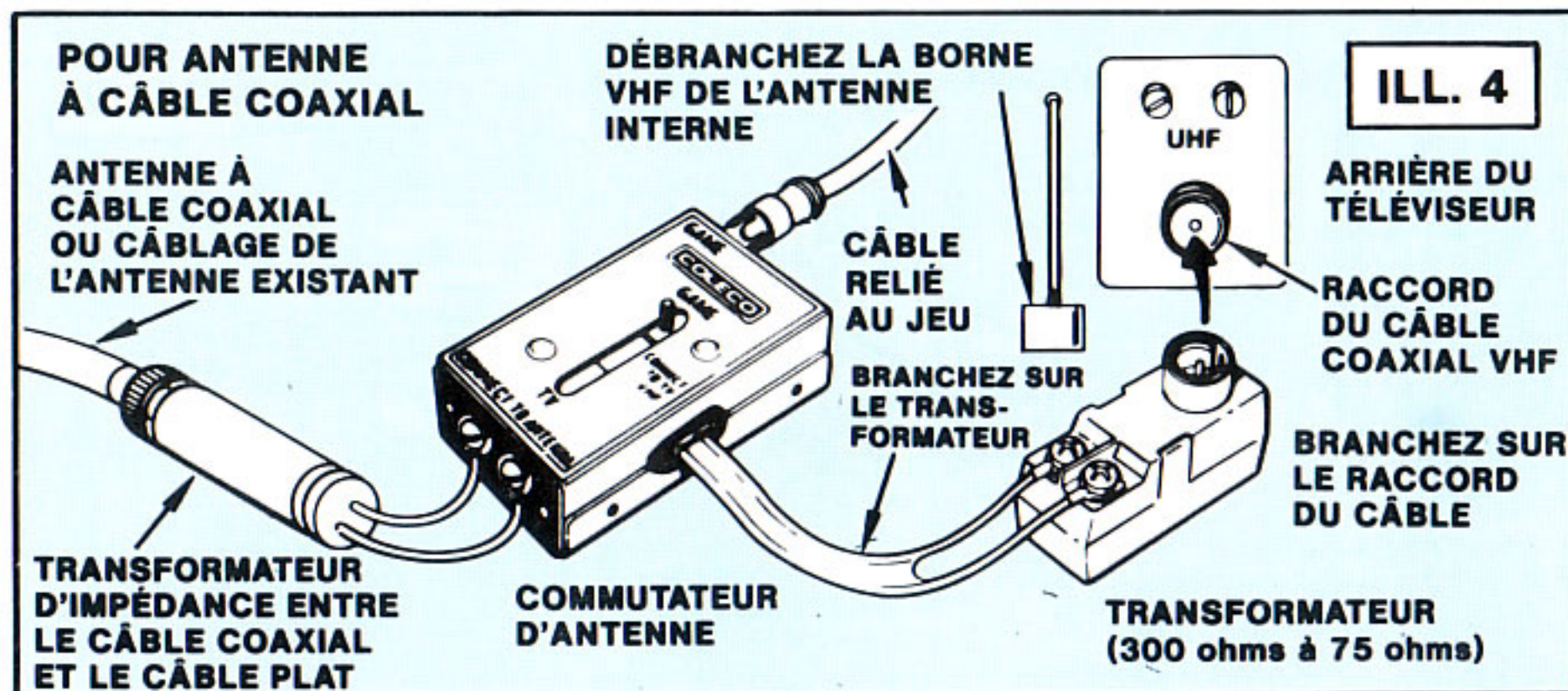
Branchez le commutateur comme suit:

1. En vous référant à l'illustration, débranchez la borne de l'antenne interne VHF de votre téléviseur. Branchez le fil double plat du commutateur d'antenne sur les bornes filetées du transformateur d'adaptation d'impédance (300 ohms à 75 ohms coaxial). Ce transformateur est habituellement fourni avec votre téléviseur ou est facilement disponible chez un détaillant de téléviseurs de votre région ou par un service de réparation de téléviseurs. Branchez simplement le transformateur d'adaptation d'impédance sur la borne VHF de l'antenne du téléviseur, tel qu'illustré ci-dessous. Voir l'illustration 3.
2. Branchez les fils plats (300 ohms) de l'antenne de télévision extérieure sur les bornes filetées marquées "Antenna" du commutateur.



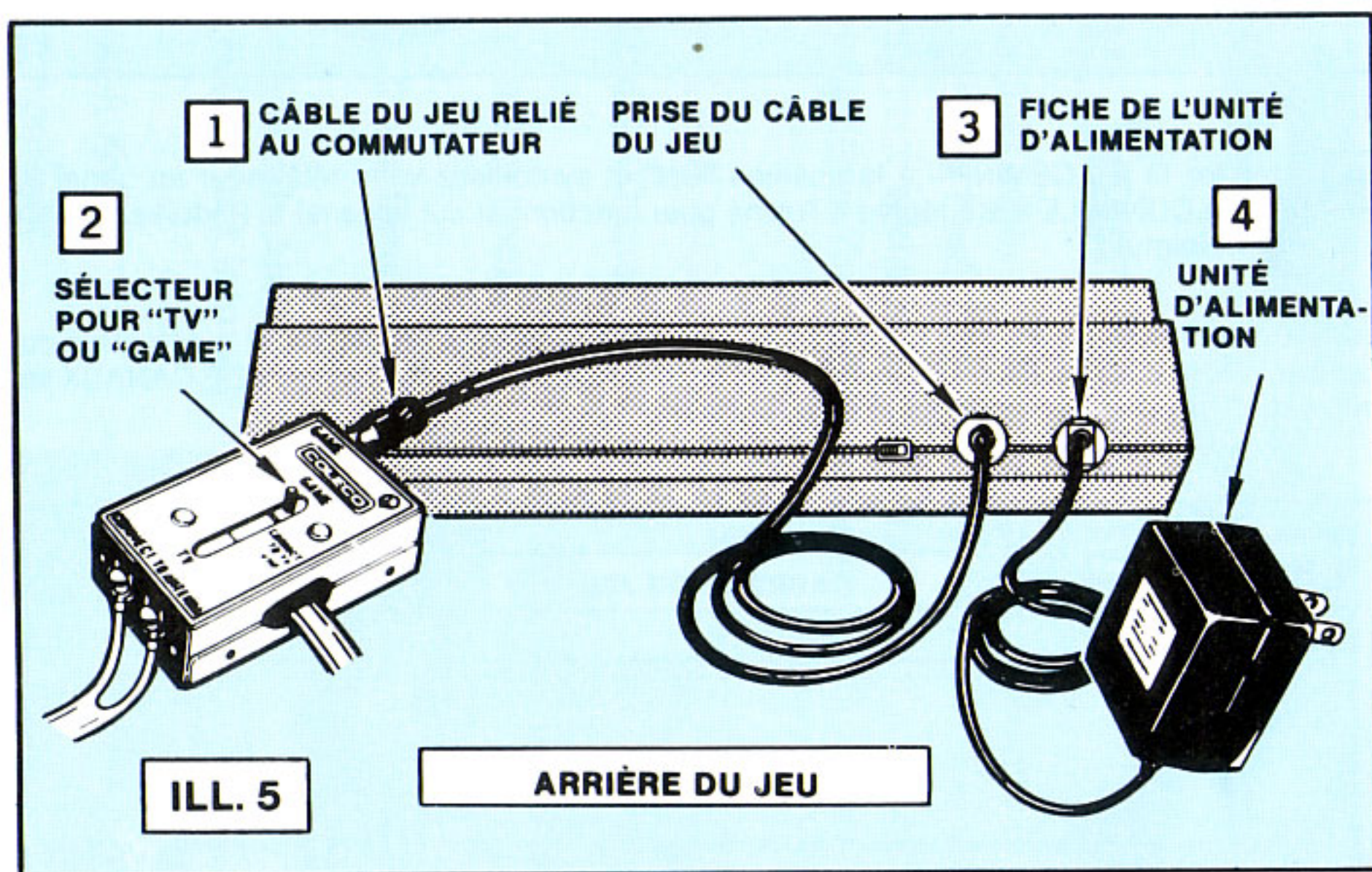
POUR CÂBLE TV

- Si votre téléviseur est branché sur le câble TV, répétez l'étape 1 afin de brancher le transformateur (300 ohms à 75 ohms) sur le commutateur d'antenne. Puis, branchez le câble coaxial rond VHF de l'antenne ou le câblage de l'antenne existant sur le transformateur puis aux bornes filetées marquées "Antenna" du commutateur. Voir l'illustration 4.
3. Une fois le commutateur en place, ne le débranchez plus. Glissez l'interrupteur du commutateur à la position TV pour rétablir la programmation télévisée ordinaire.



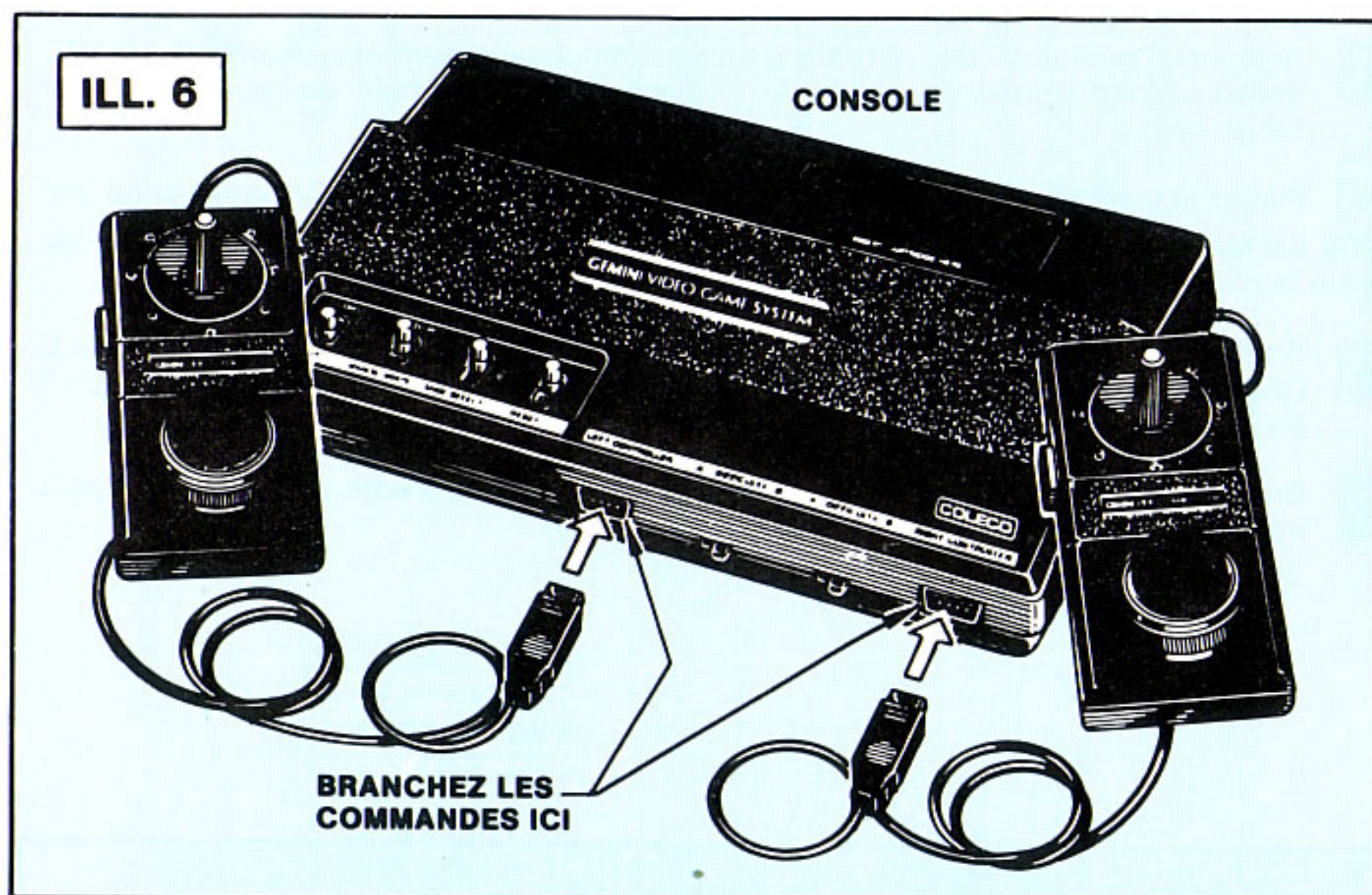
BRANCHEZ LES PIÈCES SUR LA CONSOLE

- 1** Branchez le câble du jeu sur la prise du commutateur d'antenne marquée "GAME". Branchez l'autre bout du câble sur la prise située à l'arrière de la console. Voir l'illustration 5.
- 2** Placez le sélecteur à "GAME". (Remettez toujours le sélecteur à "TV" après votre jeu.
MISE EN GARDE: Pour une meilleure réception des jeux, assurez-vous que le sélecteur est bien à la position "GAME".
- 3** Branchez la FICHE de l'UNITÉ d'ALIMENTATION sur la PRISE à l'arrière de la CONSOLE GEMINIM[®]. ASSUREZ-VOUS QUE L'INTERRUPTEUR "ON/OFF" SUR VOTRE CONSOLE EST À LA POSITION "OFF".
- 4** Branchez l'UNITÉ d'ALIMENTATION SUR UNE PRISE 110/120 volts. Assurez-vous que la fiche est entièrement insérée dans la prise.



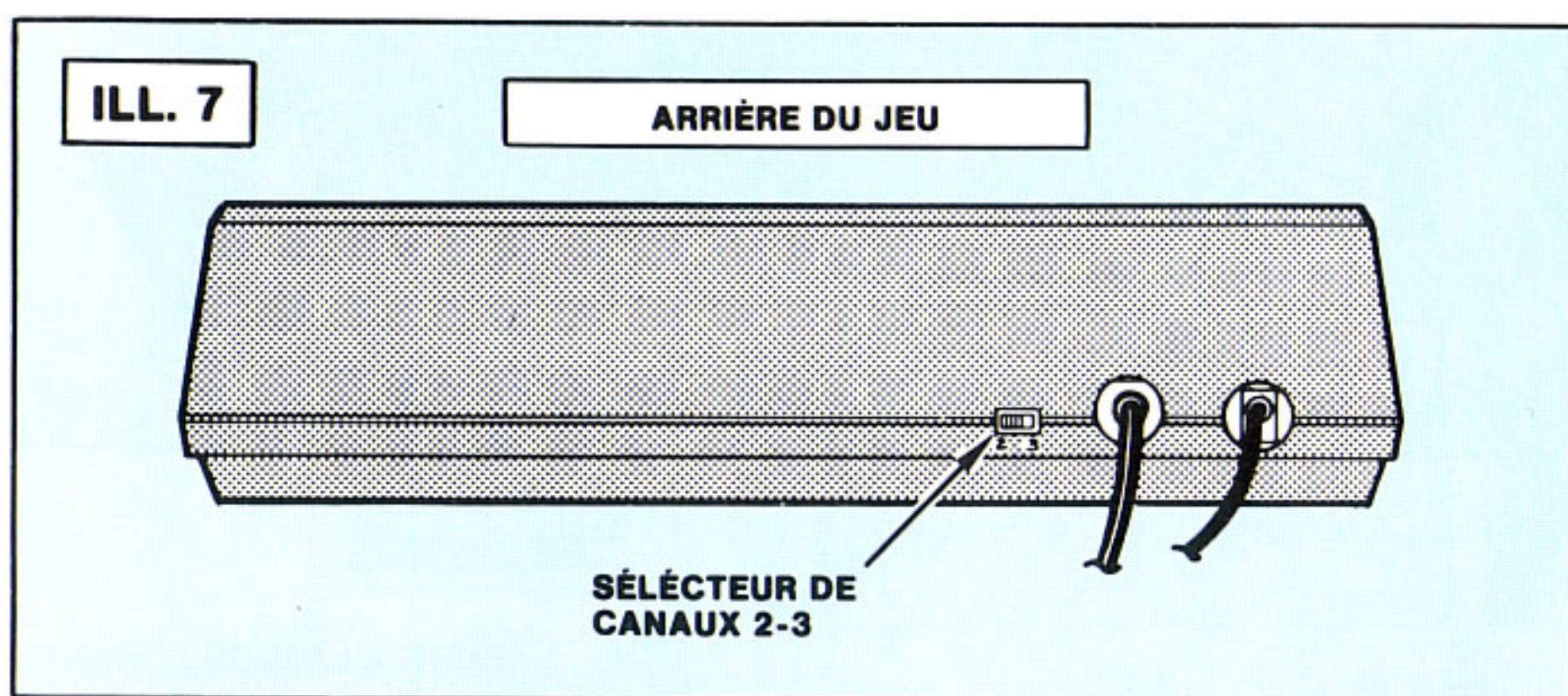
(SUITE À LA PAGE SUIVANTE)

- 5** Branchez les commandes manuelles sur les douilles à l'avant de la console. Voir l'illustration 6.



- 6** Mettez le jeu GEMINIMD à la position "ON" et syntonisez votre téléviseur au canal 3. Votre CONSOLE a été réglée à l'usine pour fonctionner sur le canal 3. Réduisez le son au minimum.

IMPORTANT: Si la réception du canal 3 est trop forte, déplacez délicatement le sélecteur de canaux vers le canal 2. Syntonisez votre téléviseur au canal 2. Le SÉLECTEUR DE CANAUX se trouve à l'arrière de la CONSOLE. Voir l'illustration 7.



Ajustez l'IMAGE, la COULEUR, la TEINTE et les CONTRASTES, tel que requis.

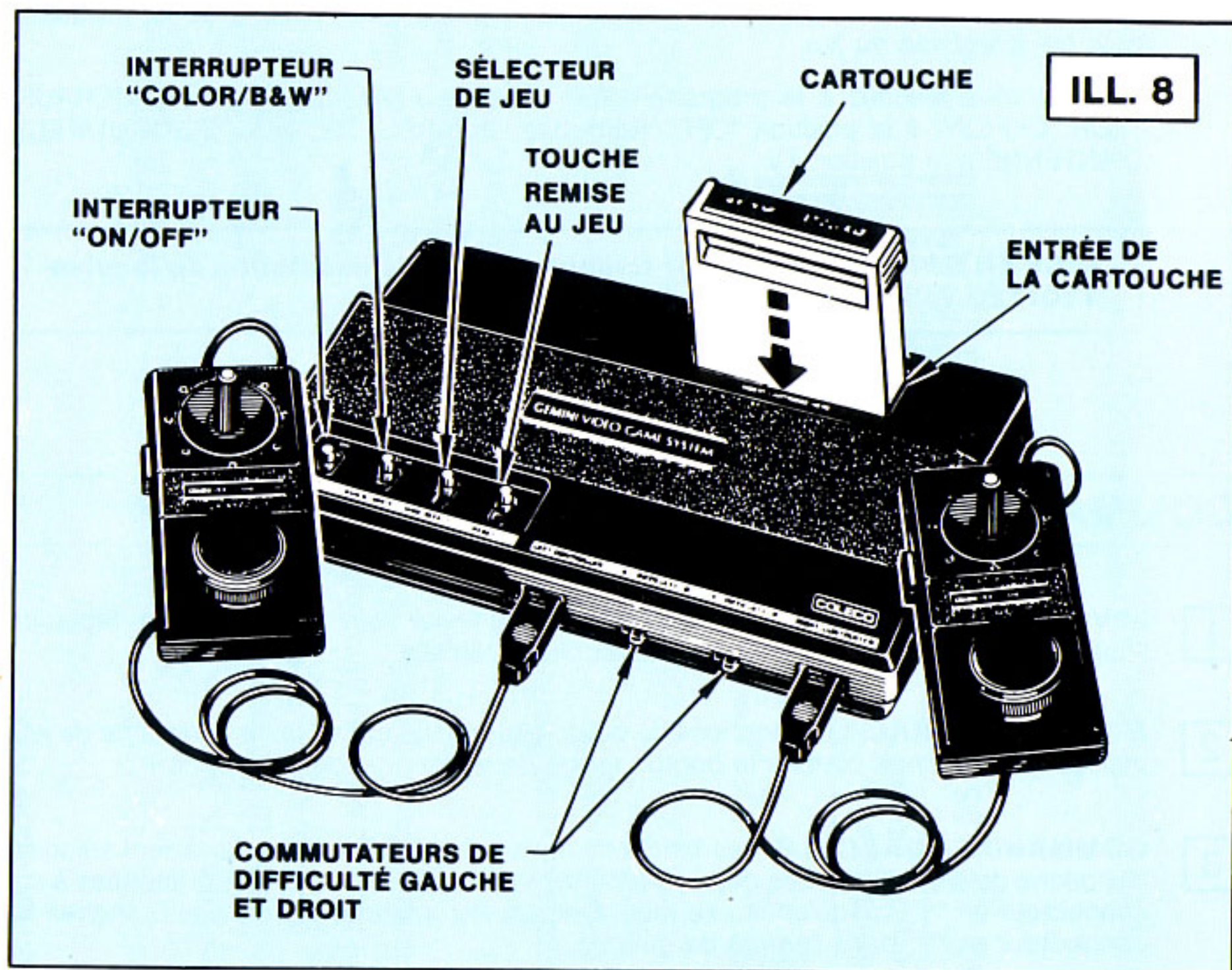
Sur les téléviseurs munis d'un contrôle de couleur automatique, placez le bouton à la position "OFF" et réglez le téléviseur manuellement jusqu'à l'obtention d'une meilleure image. Il est à noter que certains téléviseurs possèdent deux différents boutons de réglage pour ajuster l'image d'un même canal, réglez-les pour obtenir la meilleure réception possible.

INSÉREZ LA CARTOUCHE

- 1 Avant d'insérer ou de retirer la CARTOUCHE, assurez-vous toujours que l'INTERRUPTEUR "OFF/ON" de la CONSOLE GEMINI^{MD} est à la position "OFF".

Insérez la cartouche de façon que l'étiquette du dessus soit à l'endroit et face à l'arrière de la console.

- 2 Insérez soigneusement la CARTOUCHE dans l'entrée située à droite de la console. Voir l'illustration 8. Insérez la CARTOUCHE jusqu'à ce qu'elle soit complètement au fond. NE FORCEZ PAS.



Remettez l'INTERRUPTEUR "ON/OFF" en position "OFF" avant de retirer la CARTOUCHE. Pour retirer la CARTOUCHE, veuillez simplement la tirer vers le haut. L'INTERRUPTEUR "ON/OFF" doit toujours être en position "OFF" lorsque vous n'utilisez pas le jeu.

POUR COMMENCER À JOUER

- 1** Allumez votre téléviseur. Il devra être syntonisé au même canal que celui du SÉLECTEUR DE CANAUX sur la CONSOLE GEMINI^{MD}. Voir Étape 6, page 6.
- 2** Glissez l'INTERRUPTEUR "COLOR/B&W" (COULEUR/N&B) sur la CONSOLE GEMINI^{MD} à la position "COLOR" si votre console est branchée sur un téléviseur couleur. Dans le cas d'un téléviseur noir et blanc, glissez l'INTERRUPTEUR à la position "B&W".
- 3** Glissez l'INTERRUPTEUR "OFF/ON" de la CONSOLE GEMINI^{MD} à la position "ON" pour obtenir un affichage de jeu sur l'écran.
- 4** Le SÉLECTEUR DE JEU vous permet de choisir une option de jeu avant que vous ne commenciez à jouer.
- 5** Dans certains jeux, on utilise les COMMUTATEURS DE DIFFICULTÉ GAUCHE ET DROIT pour sélectionner le niveau de jeu désiré. Veuillez à cet effet, vous référer au guide d'instructions de la cartouche.

Vous êtes maintenant prêt à jouer. Consultez le guide d'instructions de la cartouche pour les directives du jeu.

Lorsque vous revenez à la programmation télévisée habituelle, glissez l'INTERRUPTEUR "OFF/ON" à la position "OFF". Remettez l'INTERRUPTEUR DU COMMUTATEUR D'ANTENNE à la position TV.

MISE EN GARDE: Débranchez toujours l'unité d'alimentation de la prise 110/120 volts lorsque vous ne jouez plus.

COMMANDES MANUELLES À DOUBLE FONCTION

- 1 LEVIER DE COMMANDE:** Les huit positions du levier vous permettent de déplacer l'objet "en vedette" de la cartouche de jeu vidéo utilisée.
- 2 BOUTON LATÉRAL:** Les fonctions du bouton latéral varient selon la cartouche de jeu utilisée. Il fonctionne comme le bouton rouge de la commande VCS d'Atari[®].
- 3 COMMANDE À BASCULE:** Les fonctions de la commande à bascule varient selon la cartouche de jeu utilisée. Les deux commandes manuelles doivent être branchées à un connecteur en "Y" lorsqu'un jeu se joue avec les commandes à bascule. Branchez le connecteur en "Y" dans l'entrée de gauche.
Chaque cartouche de jeu est offerte avec un guide d'instructions complet.
- 4** Le système de jeu vidéo GEMINI^{MD} est compatible avec toutes les commandes fonctionnant avec le VCS d'Atari[®].

COMMANDE MANUELLE

LEVIER DE COMMANDE
À 8 POSITIONS

BOUTON LATÉRAL

COMMANDE À BASCULE

ILL. 9

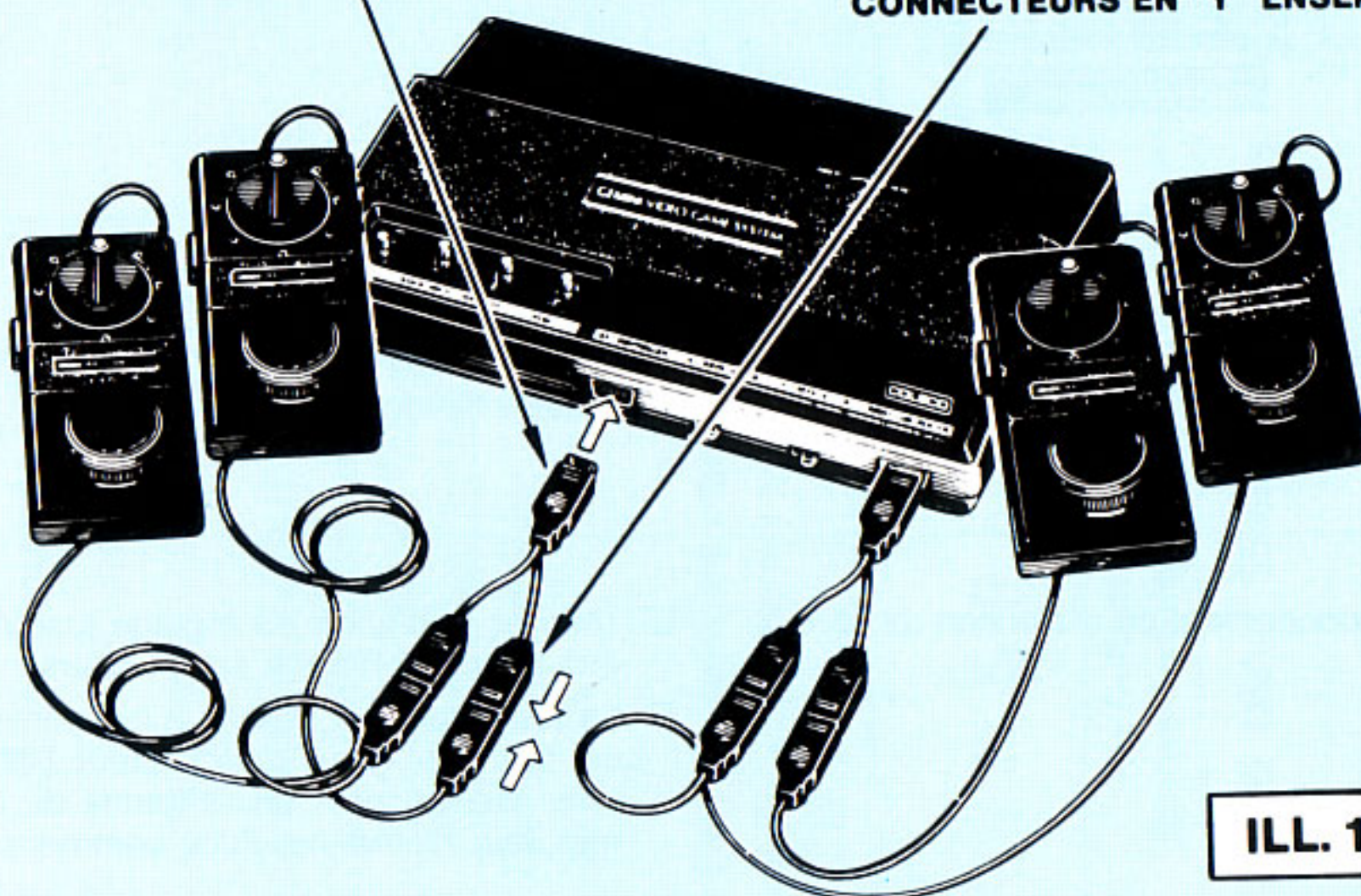
POUR UNE PARTIE À QUATRE JOUEURS

En prévision de vos parties à quatre joueurs, le système de jeu vidéo GEMINI^{MD} est offert avec un CONNECTEUR en "Y". Vous devrez cependant commander un autre CONNECTEUR en "Y" ainsi que deux autres COMMANDES MANUELLES. Veuillez vous référer à la section "ACCESSOIRES DISPONIBLES", page 15.

Lorsque vous aurez reçu vos deux autres commandes, branchez simplement les deux connecteurs en "Y" dans les douilles sur le devant de la console et insérez les fiches des quatre commandes dans celles des connecteurs. Vous voilà maintenant prêt à jouer une partie à quatre. Veuillez vous référer au guide d'instructions de la cartouche pour les directives du jeu.

BRANCHEZ LES CONNECTEURS
EN "Y" DANS LES FICHES

FIXEZ LES COMMANDES
MANUELLES ET LES
CONNECTEURS EN "Y" ENSEMBLE



ILL. 10

GUIDE DE DÉPANNAGE

| SYMPTÔMES | REMÈDES |
|--|---|
| <div><input type="checkbox"/> Pas d'image du jeu sur l'écran de votre téléviseur</div> <div><input type="checkbox"/> Faible réception ou image floue</div> | <div><input type="checkbox"/> Assurez-vous toujours que le commutateur d'antenne est à la position "GAME" et que le câble relié à la console ou au commutateur soit branché.</div> <div><input type="checkbox"/> Glissez le commutateur d'antenne à la position "GAME", puis à la position "TV" et ensuite à la position "GAME".</div> <div><input type="checkbox"/> Le fil de l'antenne doit être correctement branché, voir les directives.</div> <div><input type="checkbox"/> Placez l'interrupteur "OFF/ON" à la position "ON" et branchez correctement l'unité d'alimentation sur la prise et bien relier le câblage.</div> <div><input type="checkbox"/> Syntonisez le téléviseur au canal 3 (ou au 2 si le jeu est ajusté à 2).</div> <div><input type="checkbox"/> Insérez correctement la cartouche dans l'entrée.</div> <div><input type="checkbox"/> Cartouche insérée quand l'interrupteur était à "ON", mettre l'interrupteur à "OFF" puis à "ON".</div> <div><input type="checkbox"/> Il est à noter que certains téléviseurs possèdent deux différents boutons de réglage pour le même canal, ajustez-les pour obtenir la meilleure réception possible.</div> |
| <div><input type="checkbox"/> Aucun son</div> | <div><input type="checkbox"/> Ajustez le volume à un niveau normal.</div> <div><input type="checkbox"/> Ajustez l'image.</div> |
| <div><input type="checkbox"/> Bourdonnement ou distorsion du son</div> | <div><input type="checkbox"/> Tournez le bouton de réglage jusqu'à ce que le son et l'image soient clairs.</div> <div><input type="checkbox"/> La réception au canal 3, 2 (ou câble TV) est trop forte dans votre secteur. Débranchez les raccords de l'antenne du commutateur d'antenne. Puis, commencez à</div> |

| | |
|--|--|
| | <p>jouer. Vous devrez les rebrancher pour une programmation télévisée ordinaire.</p> |
| <p><input type="checkbox"/> Aucune programmation télévisée ordinaire</p> | <p><input type="checkbox"/> Glissez le commutateur d'antenne à la position "TV" pour revenir à la programmation télévisée ordinaire.</p> <p><input type="checkbox"/> Les raccords du commutateur d'antenne ou du téléviseur doivent être branchés correctement. Reportez-vous aux directives.</p> |
| <p><input type="checkbox"/> Lignes sur l'image, beaucoup de points</p> | <p><input type="checkbox"/> Réglez le contrôle horizontal situé à l'avant, sur le côté ou à l'arrière du téléviseur.</p> <p><input type="checkbox"/> Baissez l'intensité des couleurs.</p> <p><input type="checkbox"/> Si l'image ne reste pas en place, réglez l'image et le contraste jusqu'à ce que l'image soit claire et en place.</p> <p><input type="checkbox"/> Embobinez l'excès de câblage du système et éloignez le jeu du téléviseur, si nécessaire.</p> |
| <p><input type="checkbox"/> Une commande manuelle ne fonctionne pas</p> | <p><input type="checkbox"/> Vérifiez si la fiche de la commande est bien rentrée dans la prise de la console.</p> <p><input type="checkbox"/> Si une des commandes manuelles fonctionne bien, échangez simplement la commande qui fonctionne dans la fiche de la prise qui ne fonctionne pas. Si la commande ne fonctionne pas correctement, c'est que la console est probablement défectueuse. Si la commande fonctionne dans l'autre prise, c'est que votre deuxième commande ne fonctionne pas. (Voir la garantie).</p> |
| <p><input type="checkbox"/> Pas de couleur sur un téléviseur couleur</p> | <p><input type="checkbox"/> Vérifiez si l'interrupteur "COLOR/B&W" est à la position "COLOR".</p> <p><input type="checkbox"/> Réglez le bouton de réglage de la couleur de votre téléviseur.</p> |

ENTRETIEN DU JEU

- ☐ Prenez soin de votre CONSOLE GEMINI^{MD}.
- ☐ Avant d'insérer ou de retirer la CARTOUCHE, **assurez-vous toujours que l'INTERRUPTEUR de la CONSOLE est en position "OFF"**.
- ☐ Débranchez toujours l'UNITÉ D'ALIMENTATION de la prise 110/120 volts lorsque vous ne jouez plus, **IMPORTANT**: BRANCHEZ SEULEMENT L'UNITÉ D'ALIMENTATION DE LA CONSOLE SUR UNE PRISE 110/120 VOLTS POUR ÉVITER D'ENDOMMAGER SÉRIEUSEMENT LE SYSTÈME ÉLECTRIQUE DE VOTRE JEU.
- ☐ N'échappez ni ne cognez la CONSOLE ou les COMMANDES MANUELLES.
- ☐ Gardez la CONSOLE ainsi que les ACCESSOIRES loin de toute source de chaleur.
- ☐ N'insérez jamais la CARTOUCHE avec force dans la CONSOLE.
- ☐ Gardez le jeu loin de toute source d'humidité. Ne plongez pas la CONSOLE ou les COMMANDES MANUELLES dans l'eau. Utilisez un linge doux légèrement humide pour nettoyer le jeu.
- ☐ **MISE EN GARDE**: Avant de nettoyer la CONSOLE et les ACCESSOIRES, placez l'INTERRUPTEUR en position "OFF" et débranchez l'UNITÉ D'ALIMENTATION de la prise 110/120 volts CA.
- ☐ **Ne tentez pas de réparer le jeu**. Il ne contient aucune pièce réparable. Consultez le GUIDE DE DÉPANNAGE et si cela s'avère nécessaire, référez-vous à la GARANTIE LIMITÉE.

AVIS

Ce jeu produit et utilise de l'énergie de haute fréquence. S'il n'est pas monté et utilisé correctement, il peut causer de l'interférence à la réception des ondes de radio et de télévision. Il a été vérifié et il s'avère conforme aux limites pour un appareil d'ordinateur de catégorie B selon les spécifications, paragraphe J de la section 15 des Règlements FCC, qui sont conçus pour fournir une protection raisonnable contre cette interférence dans une installation résidentielle. Toutefois, rien ne garantit qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation particulière. S'il y a interférence aux ondes de réception de la radio et de la télévision (vous vous en apercevrez lorsque vous mettrez le jeu en marche ou lorsque vous l'arrêterez), il est recommandé de tenter de corriger l'interférence par l'une ou l'autre des façons suivantes.

Orienter de nouveau l'antenne de réception.

Déplacer le jeu par rapport au poste récepteur.

Éloigner le jeu du poste récepteur.

Branchez le jeu sur une autre prise de façon à ce que votre jeu et votre téléviseur soient branchés sur des circuits différents.

L'utilisateur devrait, si nécessaire, consulter le détaillant ou un technicien spécialisé dans les radios/télévisions pour obtenir de plus amples renseignements.

GARANTIE LIMITÉE

Coleco garantit au premier acquéreur au Canada que son GEMINI^{MD} sera exempt de tous défauts de fabrication et de main-d'oeuvre pendant les 90 jours suivant la date d'achat lors d'une utilisation normale.

Si votre GEMINI^{MD} ne fonctionne pas correctement durant les 90 jours suivant la date d'achat, veuillez appeler ou écrire à l'adresse apparaissant ci-dessous pour obtenir un numéro d'autorisation pour le renvoi de l'appareil.

NOTE: AUCUN RETOUR D'APPAREIL NE SERA ACCEPTÉ SANS UN NUMÉRO D'AUTORISATION.

Veuillez-le renvoyer au complet, port payé d'avance et assuré avec vos nom, adresse, endroit et date d'achat ainsi qu'une brève description de la défectuosité à:

COLECO (CANADA) LIMITÉE
4 000 St-Ambroise
Montréal, (Québec)
Canada H4C 2C8
Tél: (514) 937-9191

Si votre appareil est prouvé avoir un défaut de fabrication durant les 90 jours suivant la date d'achat, il sera réparé ou remplacé sans aucun frais de votre part. Si l'appareil est prouvé avoir été endommagé ou mal utilisé par l'acquéreur, par conséquent non couvert par la garantie, vous serez avisé à l'avance des frais de réparation.

La seule et exclusive responsabilité de Coleco, relative aux défauts des matériaux et aux vices de fabrication, se limite à la réparation ou au remplacement de l'appareil, et en aucun cas, Coleco ne sera responsable de tout dommage qu'il soit accidentel, indirect ou fortuit. Cette garantie n'impose pas à Coleco l'obligation d'assumer les frais de transport en rapport avec la réparation ou le remplacement de pièces défectueuses.

Cette garantie est invalidée si le jeu a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'abus ou de négligence de la part de l'utilisateur, d'une installation défectueuse, d'un changement ou d'une réparation non autorisée ou de vandalisme.

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie expresse et, sauf pour la garantie présente qui est unique, il n'existe aucune autre garantie expresse qui soit émise.

Veuillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le jeu. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer à la liste du guide de dépannage.

Si vous ne pouvez résoudre la défectuosité après avoir consulté ce guide de dépannage, retournez le jeu au complet, tel que décrit ci-haut.

SERVICE A LA CLIENTÈLE

Si votre GEMINI^{MD} devient défectueux après les 90 jours suivant la date d'achat, procédez selon la marche à suivre décrite ci-haut et Coleco, réparera ou remplacera votre jeu sur réception de votre chèque payable à Coleco (Canada) Limitée au montant de:

GEMINI^{MD}

\$45.00

Coleco n'est pas tenu responsable de réparer votre jeu s'il a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'un changement ou d'une réparation non autorisée ou de vandalisme. Si l'appareil est prouvé être endommagé ou mal utilisé, vous serez avisé à l'avance des frais de réparation.

Veuillez allouer 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour.

AVIS AU CLIENT!

Veillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le jeu. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer au guide de dépannage.

**VEUILLEZ CONSERVER CE GUIDE ET TOUTE DOCUMENTATION
POUR CONSULTATION ULTÉRIEURE**

**Si vous ne pouvez obtenir les accessoires chez le détaillant, placez
une commande au service à la clientèle — Électronique de Coleco
(Canada) Limitée, 4 000 St-Ambroise, Montréal, (Québec), Canada
H4C 2C8.**

GEMINI^{MD} **SYSTÈME DE JEU VIDÉO**

NO. 2510

ACCESSOIRES DISPONIBLES

Si toutefois les accessoires n'étaient pas disponibles au magasin de jouets de votre région, vous pouvez les commander chez Coleco (Canada) Limitée en composant le (514) 937-9191. Le Service à la clientèle est ouvert de 8 heures à 17 heures du lundi au vendredi.

Accessoires disponibles pour votre Gemini^{MD}:

| | |
|-----------------------------|--------|
| Unité d'alimentation | R91617 |
| Commutateur d'antenne | R74608 |
| Câble du jeu | S92053 |
| Commande manuelle (1) | S91519 |
| Connecteur en Y (1) | R72426 |

GEMINI^{MD}

SYSTÈME DE JEU VIDÉO

AVIS AU CLIENT!

Veillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le jeu. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer au guide de dépannage.



COLECO (CANADA) LIMITÉE
4000 ST. AMBROISE, MONTRÉAL, QUÉBEC, CANADA H4C 2C8

Imprimé au Taiwan